

# Abenteurer: Die gefährliche Druidin

ins Deutsche übertragen von: Annett Groß

## Zusammenfassung

Vorgesehen für mindestens 1 Spieler der Stufe 1 oder höher, individuell anpassbar.

Die Rahmenhandlung ist ausdrücklich für Spieler geschrieben, die schnell Action haben wollen.

\* Vorbereitungszeit 30 Minuten.

\* Spielzeit ungefähr 1 Stunde.

Eine fanatische Mächtigerndruidin, die sich der Winterkind-Tradition verschrieben hat, siedelt sich im Nachtholz von Karnath an, tief in einem verlassenen Minenschacht, der in eine natürliche Höhle mündet. Die Umgebung ist im Sommer klamm und im Winter morastig, schlammig und sumpfig. Ineinander verflochtene Bäume umschlingen den Eingang des Schachts und ein kleiner Wasserfall fließt über den Rand in die Dunkelheit darunter. Die Druidin brütet über einem Plan, der den Untergang der Zivilisation zum Ziel hat, fängt aber zunächst ganz klein an. Sie nimmt Grenzstädte ins Visier und vergiftet und verjagt die örtliche Bevölkerung. Wenn ihre „subtilen“ Mittel nicht ausreichen, greift sie des Nachts mit ihrem Gefolge aus monströsen Spinnen und ihrem tierischen Gefährten, einer Schreckensratte, an.

## Die Rahmenhandlung

*Du bist mit einer Karawane des Hauses Orien durch das Land Karnath gereist, um dessen Kultur und Sehenswürdigkeiten zu studieren. Eines Abends erreichst du so ein kleines Dorf. Der Karawanenführer hatte beschlossen, hier über Nacht in einer preiswerten Herberge einzukehren. Dir hingegen war der Weiler sofort unheimlich, denn es ließ sich keine Menschenseele auf der Straße blicken. Die einzigen lebenden Kreaturen schienen ein paar in Schwarz gehüllte Pferde zu sein, die vor der Taverne angebunden waren. Drinnen wurde es noch schlimmer, denn der niedrige Schankraum war voller zwergischer und menschlicher Leichen jedes Alters, die einfach an den Tischen zusammengesackt waren. Drei Wachen in Karnath-Waffenröcken standen inmitten des Chaos. Sie waren erschüttert ob der Tragödie, wirkten jedoch nicht sonderlich überrascht. „Das vierte Dorf in vier Wochen“, meinte einer der drei. „Wieder wurde das Quellwasser vergiftet, genau wie bei den anderen auch. Sieht aus, als wären wir zu spät gekommen.“ Als der Wächter nach Freiwilligen fragte, reckte sich deine starke Abenteurerhand von ganz allein in die Höhe. Er berichtete dir daraufhin, dass der Verbrecher diesmal einen Fehler begangen hätte: „Wir haben Spuren gefunden, die ins nahegelegene Nachtholz führen, doch wir müssen ins nächste Dorf reiten, um die Leute vor der drohenden Gefahr zu warnen. Nehmt Roland (wahrscheinlich ein Pferd, Anmerkung des Übersetzers) und folgt den Spuren, ermittelt den Verantwortlichen und zieht ihn zur Rechenschaft. Ihr sollt vom Staat für eure Arbeit stattlich belohnt werden. Tut, was auch immer nötig ist!“*

## Der Eingang

*Die Spuren haben dich mehrere Meilen ins Nachtholz hineingeführt. Einen halben Tagesmarsch von dem kleinen Dorf entfernt, befindest du dich nun in einem Streifen sumpfigen Marschlands. Der Pfad wird nass, schwarzer Schlamm greift nach deinen Füßen und die Mücken in der Luft scheinen besonders hungrig nach deinem Blut zu sein. Ein andauernder Sprühnebel hüllt das Gebiet ein, durchnässt dein Haar und die Kleidung bis auf die Haut. Etwas weiter im Dickicht findest du, wonach du gesucht hast. Kletterpflanzen und hohes Gras umschlingen den Eingang zu einem 50 Fuß (ca. 15 m) tiefen, quadratischen Minenschacht im Boden. Teile der hölzernen Verstrebung, die aus den Seitenwänden der Grube herausragen, scheinen nahezu frei über der darunter lauernernden Finsternis zu hängen. Ein kleines Rinnsal fließt über die Kante in den Schacht.*

Ein paar einfache Schlingenfallen umgeben das Gelände und außerdem wurden kleine Löcher in den Boden gegraben, die für Helden allesamt zwar keine Gefahr darstellen, einen Durchschnittsbürger aber durchaus davon abhalten könnten, sich weiter vor zu wagen. Es gibt jedoch eine Schnur, die rings um den Mineneingang gespannt wurde. Wenn sie berührt wird, läuten hölzerne Glocken im Inneren, die die Druidin vor nahenden Eindringlingen warnen.

## **Die Grube**

Eine Kletterprobe (SG 12, SG 10 mit Seil) bringt dich sicher in die Grube hinab.

*Aus dem Inneren der Grube kannst du nur noch das Blätterdach des Nachtholzes und ein paar Fetzen des eintönigen grauen Himmels darüber sehen. Hier und da spießen Wurzeln aus den schlammigen Wänden heraus, die sich in den wassergetränkten Boden der Grube gegraben haben. Vor dir befindet sich ein düsterer, nur 6 Fuß (ca. 1,80 m) hoher Tunnel mit hölzernen Säulen, die den Eingang abstützen.*

## **Die Spinnen**

*Der Tunnel mündet in eine Kammer, die grob aus dem massiven Fels gehauen wurde. Der schlüpfrige Boden und die Wände sind mit Moos bedeckt und aus dem Felsgestein, das die Decke bildet, ragen ein paar große Baumwurzeln, die genug Kraft hatten, sich durch den harten Stein zu graben. Spinnennetze füllen die dunklen Ecken des Raums und noch dichtere Weben hängen überall in der Luft.*

In den Weben kannst du Knochen – menschliche Knochen – aber auch kleine metallene Schmuckstücke (minderwertig) und rostige Waffen entdecken. Im hinteren Teil des Raums befindet sich ein senkrechter Schacht, der in den nächsten Bereich führt. Im Schatten verstecken sich zwei monströse Spinnen, die nur darauf warten, dich von der Seite anzugreifen. (Entdecken SG 26)

Wenn die Spieler die Spinnen nicht entdecken:

*Du fühlst, wie sich deine Nackenhaare aufstellen, als du im Vorbeigehen etwas Haariges berührst, das sich auch noch zu bewegen scheint. Bevor du reagieren kannst, springt unter einem Seidenkokon eine schwarze, haarige Spinne von der Größe eines Kleinkindes hervor und versucht, ihre giftriefenden Zähne tief in deine Beine zu schlagen!*

## **Der Lastenschacht**

*Eine weitere Grube, die enger als die vorherige ist, erstreckt sich in die Dunkelheit unter dir. Ein leicht kühler Luftzug weht aus den Tiefen herauf und das Geräusch fließenden Wassers hallt von den fein gemeißelten Wänden wider. Ein Großteil eines seltsamen, metallenen Mechanismus ist schon vor langer Zeit aus der Felsverankerung gerissen und einfach achtlos weggeworfen worden. Rostige Eisenträger stützen in regelmäßigen Abständen die Wände des Schachts.*

Der Schacht wurde wohl zum Beschicken der Mine und zum Abtransport von Geröll verwendet und hat schon lange ausgedient. Obwohl er von der Druidin mutwillig beschädigt wurde, kann man ihn immer noch hinabklettern. Ansonsten würde die Druidin ja unten festsitzen.

## **Das Rätsel**

*Die Wände dieses Minenschachts sind mit verschiedenartigen Leuchtpilzen bedeckt, die diese in ein schimmerndes Licht tauchen. Drei derart spärlich erhellte Tunnel führen in verschiedene Richtungen weiter, einer ist offenbar durch dicke Äste blockiert, die fest zwischen dem Boden und der unebenen Decke verkeilt sind. Werden die Stöcke entfernt, fällt schweres Geröll von der Decke (1W6, Rettungswurf SG 15 halbiert den Schaden). Es obliegt den Spielern, herauszufinden, wie sie sicher vorbeikommen. Zwei der Schächte treffen sich, einer ist eine Sackgasse.*

## **Weiter den Tunnel entlang**

*Wurzeln aller Größen, einige so dick wie dein Arm, andere zusammengebündelt wie fettiges, nasses Haar, drängen sich allmählich in den vor dir liegenden Gang. Das Laufen ist auf den weichen, rutschigen Wurzelknollen schwierig. Dicker Nebel kriecht dicht über dem Boden entlang, der durch eine kühle, schwache Brise aus der Tiefe des Minenschachtes verwirbelt und verstrudelt wird. Die Leuchtpilze stützen einige schwache Blätterranken, die die Wände und die Felsen über dir bedecken.*

## **Die Falle**

*Als du die von Wurzeln überwucherte Passage entlang stolperst, hast du auf einmal das ungute Gefühl, als ob das Wurzelgeflecht unter deinen Füßen, die du im dichten Bodennebel gar nicht mehr sehen kannst, immer poröser werden würde.*

Eine Suche SG 22 lässt dich erkennen, dass sich unter dem Nebel und den Wurzeln eine ca. 10 x 10 Fuß (3 x 3 m) große Grube befindet. Mit einer gelungenen Gleichgewichtsprobe (SG 13) kann sich der Spieler sicher an der Kante der Grube entlangbewegen. Wenn die SCs die Falle nicht entdecken, lies den Abschnitt unten.

*Der Boden bricht unter deinen Füßen weg! Du rutschst durch das Unterholz und stürzt dann hart in eine mit Wasser gefüllte Grube, dass der Schlamm nur so um dich herumspritzt.*

Jede Runde, die der/die Spieler in der Grube zubringt/zubringen, muss eine Schwimmprobe (SG 10 + Rüstungsbehinderung) abgelegt werden, um entweder über Wasser zu bleiben oder bei Misslingen in der undurchdringlichen Dunkelheit zu versinken (Schwimmen SG 12 + Rüstungsbehinderung, um wieder an die Oberfläche zu gelangen, + 2 für jede weitere Runde). Das Wurzelgeflecht am Boden ist stark genug, um sich daran aus dem Wasser zu ziehen. Gleichermaßen kann auch ein zugeworfenes Seil genutzt werden. Ein Spieler, der sich anhand dieser Hilfsmittel retten will, muss nur einen Kletterwurf SG 15 bestehen (ansonsten SG 20).

*Am Ende dieses Gangs werden die Wurzeln auf dem Boden spärlicher, doch die Ranken an den Wänden scheinen dafür sogar noch dicker zu sein. Eine frische Brise lässt dich in all der Feuchtigkeit, die von der Vegetation abgegeben wird, endlich ein wenig durchatmen. Von grünen Leuchtpilzen erhellt, blockiert ein wildes Gewirr aus Wurzeln und Laub den Weg vor dir.*

Die hölzerne Blockade kann mit einer Stärkeprobe oder einigen Waffenhieben zerstört werden. Da dies nicht geräuschlos vonstattengeht, hat die Druidin drinnen auf jeden Fall die Möglichkeit, sich auf die Eindringlinge vorzubereiten und ein Versteck aufzusuchen.

### **Die Kammer der Druidin**

*Dieser Raum kommt dir sofort ungewöhnlich vor. Die Wände sind über und über mit schwerem, dunklem Holz bedeckt, gerade so als ob jemand es einfach auf den Fels darunter geschmiert hätte. Hier und da stoßen zackige Spitzen grauen Gesteins durch das Holz. Gewundene Büsche und Pflanzen säumen die Wände und neben einem erloschenen Feuer kannst du noch ein aus Blättern bestehendes Lager entdecken. Der hintere Teil der Höhle ist um etwa 4 Fuß (1,20 m) angehoben. Hier ragen einige schwarze Stalagmiten aus dem Holzboden. Eine wütende Frauenstimme erschallt von der Rückseite des Raumes her: „Aus welchem Grund dringt Ihr in mein Heim ein?“*

Die Druidin versucht, die Spieler einzuschüchtern, damit sie von selbst wieder verschwinden. Wenn sie partout nicht gehen wollen, zaubert die Druidin Feenfeuer auf den am stärksten aussehenden SC. Danach wirkt sie Verhüllender Nebel auf sich selbst und beginnt, Steine auf den markierten SC zu schleudern, bis die Gruppe aus dem Nebel austritt. Die Druidin lässt sich nicht in die Enge treiben. Sollten die SCs versuchen, ihren Standort zu erreichen, kommt sie ihnen entgegen. Gleichzeitig schickt sie ihren tierischen Gefährten los, um die Aufmerksamkeit der SCs auf ihn zu lenken.

Wenn die Druidin stirbt, weicht das Holz an den Wänden durch die Wurzeln zurück.

*Die Druidin keucht noch einmal kurz und bleibt dann bewegungslos in einer Blutlache am Boden liegen. Ihre Kleidung ist aus der schwarzen Haut irgendeiner Bestie handgefertigt. Plötzlich ist ein lautes Knirschen und Bersten zu vernehmen. Das dunkle Holz, das den Raum auskleidet, beginnt sich erst unter dem Körper der Druidin und dann überall zu verformen. Ja, es weicht gar langsam, aber sicher zurück. Es scheint zu schrumpfen und in die Wurzeln zu fließen, die durch den Raum verlaufen. Es bleibt nur der graue, nasse, grob gehauene Fels der Mine zurück. Als sich auch die Wand aus hölzernem Dickicht zurückzieht, gibt sie einen weiteren Durchgang am gegenüberliegenden Ende der Höhle frei.*

### **Die Beute**

Dieser schmale Alkoven ist überraschend trocken und mit Gegenständen gefüllt, welche die Druidin von ihren Streifzügen in kleinere und größere Städte mitgebracht hat. Das meiste davon ist Müll, Stühle und Schemel, die durch druidische Magie verformt sind, einige ewig leuchtende Laternen und eine wirklich merkwürdige Holzschnitzerei. Dahinter versteckt befindet sich eine ziemlich urtümlich aussehende Truhe, aus der immer noch verschiedene Äste und Zweige wachsen.

In der Truhe liegen einige grob geschnittene Gemmen, ein paar Platinstücke und ein Silberkelch. Außerdem ist da noch eine Sammlung von Schriftrollen, die in einem ledernen Spruchrollenbehälter stecken.

Auf der einzigen lesbaren Rolle finden sich eine grobe Karte und eine Nachricht in einer eleganten, aber gefährlich wirkenden Handschrift:

*„Val'tash, ich habe mit Entzücken über Eure Fortschritte in dieser abscheulichen Grenzstadt gelesen. Mein Bote hat Euch die Materialien, um die Ihr gebeten habt, zum vereinbarten Treffpunkt geliefert. Wie gewöhnlich muss ich wegen meiner Aktivitäten in Korth aufpassen, dass ich nicht im direkten Gespräch mit Winterkindern gesehen werde. Unsere Zeit kommt, Kind, habt Hoffnung. Ein Neubeginn steht uns bevor. Die natürliche Ordnung wird wiederhergestellt werden und die ketzerische Zerstörungswut der widerlichen „Zivilisation“ findet endlich ein Ende. Bis zum nächsten Mondaufgang,*

*Skagg'tarath“*

### **Das Ende?**

Das Ende der Geschichte bleibt offen. Ist Skagg'tarath ein Gefolgsmann der Winterkinder? Verfolgt er spezielle Interessen gegen Karnath und benutzt die Druidin einfach als Marionette? Möglicherweise ist ihm im Letzten Krieg von den Leuten aus Karnath Unrecht getan worden und nun sinnt er nach Rache. Ist die Druidin überhaupt tot? Wenn die SCs ihre Trefferpunkte nicht auf -10 reduziert haben (oder einfach nach Ermessen des Spielers), könnte sie zu einem immer wieder auftauchenden Bösewicht werden, der genau wie die SCs Stufenanstiege bekommt und stärker wird.